

opening 1-KLEUR

- **12-19 punten: [7L]**
 - Langste kleur eerst
 - Meest economische 4-kaart
 - Hoogste 5-kaart
 - 1 majeure: 5-kaart
 - 1♣: 4-kaart MAJEUR of 4+-kaart ♣ (min 2♣)

1-KLEUR: antwoord (bijbod)

- **0-5:** pas
- **FIT majeure** of **FIT ♦** (geen hoge 4-kaart) 
 - **6-9 [9-10 L]** 2 KLEUR
 - **10-11 [8L]** : 3 KLEUR
 - **11 en EV (en dekking): beter 2 ZT** dan 3♦
 - **12+ [7L] MF:** 3SA (bij minor) - ondervragen ... 4-KLEUR
 - Minder dan 5/6 HP EN 5+krt fit: 4♥/♠ (1,2,3 down)
- **Geen FIT** (of hoge 4-kaart of 'fit' ♣): **6pt+**
 - 1 KLEUR ("zelfde" regels -> 4krt majeure is oke)
 - 2 KLEUR (**10pt+**) !! 1♠ – 2♥: belooft 5-kaart ♥
 - 1SA: **6-9 (of 10 slechte pt)**, geen 4-kaart MAJEUR
 - bij volgbod: dekking noodzakelijk!
 - 2SA: **10-11**, evenwichtig, geen 4-kaart ♠/♥
 - bij volgbod: dekking noodzakelijk
 - KLEUR met sprong: 7+ krt -> geen alt. Troef
 - **12+ en 6+ krt** : 1 Kleur -> 3 Kleur 2de bijbod
- **Na volgbod in een kleur (niet na 1SA volgbod):**
 - **NEGATIEF DOUBLET (6pt+ / 8+ptn voor 2 niveau)**
 - 4-krt in geboden MAJEUR(s)
 - !! Bieden van ♠/♥ belooft 5-krt na volgbod!!
 - Indien beide majeurs geboden: 4-krt in **beide** mineurs
 - te weinig punten voor bijbod op 2 niveau
 - !! op 3-niveau is het strafdoublet**
 - **Cue bieding** (= Kleur tegenpartij)
 - **MF** (opener 12+)
 - Geen ander bod mogelijk of stop-probleem

Herbieding na opening 1-keur

- Partner past: 1SA bij 18-19 ptn (evenwichtig en stop tegenpartij)
 - X indien 18-19 ptn als alternatief
- Partner **steunt (fit) : Geen manche:** pas
Manche: 4♥,4♠, 3SA
?? Mogelijk manche: herbidden kleur? SA? Reverse?
- Partner **nieuwe kleur 6+ ptn of X:**
 - **Steunen**
 - **12-14:** geen sprong (2-niveau, indien mogelijk)
 - **15-17:** limietbod (3-niveau)
 - **18-19:** manche (2e kleur bieden of 4majeur) 
 - **Na fit mineur -> ?? 3SA -> stops geven**
 - **Cue bieding: MF + stop probleem** (mineurs)
 - **Derde kleur bieden**
 - **12-17:** non-reverse bod
 - **14/16 -17: Reverse** of non-reverse sprongbod
 - Nieuwe kleur op 3-niveau: **MF**
 - **SA bieden:** evenwichtig (dekking bij volgbod?)
 - Kleur op 1-niveau gaat voor
 - **12-14:** 1SA !! (indien partner 2niveau 2SA)
 - **18-19:** 2SA !! (indien partner 2niveau 3SA)
 - **Eigen kleur herhalen:**
 - **12-14:** zonder sprong—kan 5krt zijn
 - **15-17 en 6+krt:** sprongbod
- Partner **1SA (6-9 ptn)**
 - **Evenwichtig, geen manche:** pas
 - **Niet evenwichtig:** kleur bieden
 - **15+:** sprongbod → partner beslist pas, 4♥,4♠, 3SA

Reverse: belooft 5 /4 kaart (2de kleur is hoger)


16+ : bijbod partner belooft 6+ (RF)

14+ : bijbod partner belooft 10+ (**MF**)

18+ : **MF** sprong-reverse

2^{de} bijbod in reverse **12+ MF**

Speciaal

- **3^{de} kleur:** zonder volgbod: eigen sterkte bieden met volgbod: cue-bid = STOP-probleem
- **4^{de} kleur bieden = informatie vragen**
 - Geen SA, geen kleurherhaling,
 - !! geen tussenboden
 - **MF** (24 pt—min partner)
- Antwoord:**
 - 1) Secundaire steun (3 krt) voor majeure kleur partner
 - 2) Extra verdeling bij één van jouw kleuren
 - 3) Stopper in de 4e kleur -> 2SA (of 3SA)
 - 4) Geen extra informatie: herhaal 1e kleur minimaal
- Tweede keer de 4^{de} kleur :**
 - ? Stopper in de 4e kleur ? -> 2SA (of 3SA)
- **Eerste nieuwe kleur op 3 niveau**
 - **MF** -> 24 pt - minimum partner
- **1e kleur op 4 niveau: FIT + controle kleur**
- **Sprong Cue bieding**
 - FIT in laatst geboden kleur 
 - Nog geen 4♥,4♠
 - **MF (samen 25+ptn)**
 - ? Singleton of niets in kleur tegenpartij (mineur fit)

Tweede bijbod (Punten en losers tellen !)

- **Checkback Stayman (10+) 2♣** (na 1NT openaar)
 - Vraagt naar 4krt ongeboden majeure
 - Vraagt naar 3krt fit in geboden majeure
 - Antwoord 2♦ (ontkent gevraagde)
- **Geen manche (ptn tellen)**
 - Passen indien acceptabele speelsoort
 - Bij fit, zo laag mogelijk
 - Herhalen : zwakke lange kleur
 - Veel kleuren samen: NT
- **Manche**
 - Fit majeure 4♥,4♠
 - Fit mineur of geen fit: 3SA indien stops oke
- **Misschien manche:**
 - Limietbod (2SA, 3 kleur)

Mogelijke contracten:

Vragen en meegaan: zoek een fit in troef -> **8 slagen**

Sol6: alleen tegen drie in troef -> **6 slagen**

Sol5: geen partner gevonden met fit -> **5 slagen**

Pico: zonder troef -> **exact één slag**

Abondance: alleen tegen drie +++ **kies de troef** -> **9 slagen**

Miserie: zonder troef -> **0 slagen**

Miserie op tafel: zonder troef + ++ open kaarten-> **0 slagen**

Solo-slim: alleen tegen drie +++ **kies de troef** -> **alle slagen**

TROEL: Indien één speler 3 azen heeft -> partner heeft vierde aas en kiest troef -> **8 slagen**

Bij ronde pas: **Voor de dames** : zonder troef.

Basisprincipe:

Geen vaste partner!

Volgen is verplicht! Hoger of lager mag je kiezen.

Volgorde kaarten: Aas is de hoogste.

Als je niet kan volgen:

- *Bij troefcontracten*: **kopen met troef** wint de slag .
Niet verplicht!
- Hogere troefkaart wint (eerst 'volgen)
- Willekeurige kaart afsnijten.



Spelplan bij vragen/meegaan:

- *Vragende partij*: Best 2 keer troef afhalen (liefst 8 troeven ophalen).
- *Tegenspelers*: Geen troef uitkomen.

Wat kom je best uit?

- *Mariage (Heer/Dame in zelfde soort)*: Heer uitkomen
- *Aas uitkomen kan*, kom geen kleintje uit in de kleur van je aas.
- *Opeenvolgende reeks*: de hoogste uitkomen
- Singleton (alleen als je troef hebt)

Delen:

- Onderste kaart opzij leggen (=troefkleur).
- Deel 4/4/5 in wijzerszin.

Controleer:

- Exact 13 kaarten ontvangen
- Tel de azen: *TROEL* met 3 of meer azen, anders **PAS TROEL**
- **Troefkleur** wordt meegedeeld (niet getoond!)

Zoek fit in troef: 8+ troeven samen/8+slagen maken:

- **Vraag** met 4+ troeven + 4/5 hoge kaarten en 4-5 slagen.
- **Vraag** ook met 6+troeven en weinig mogelijke slagen
- **Pas** met minder troeven of minder slagen.
- **“Mee”** met 4+ troeven en 3/4 hoge kaarten en 3-4 slagen (of 6+ troeven)
- Laatste man kan meegaan met minder goede kaarten.

Wat zijn mogelijke slagen?

- Aas: zekere slag
- Mariage (Heer+Dame): zekere slag
- Heer met 2 kleintjes: bijna zekere slag
- Dame/Boer + kleintje: bijna zekere slag
- Dame met 2 kleintjes: kan slag zijn
- Singleton (1 kaart in een kleur) en 5 troeven: 2 bijna zekere slagen
- Duotlon (2 kaarten in een kleur) en 4 troeven: 1 bijna zekere slag
- Meer dan 4 troeven: extra slagen bijtellen vanaf vijfde troef

Geen fit in troef gevonden:

⇒ **?? Alleen voor 5 slagen (optie voor de vrager of de laatste man)**

- Minstens 5 troeven (met 2 van de drie hoogste) of 6+ troeven
- Tel je slagen iets strenger (1 tegen 3 spelen!)

⇒ **Dames :**

- Elk speelt voor zichzelf
- Er is geen troef
- Zo weinig mogelijk dames in je slagen
- Volgen is verplicht
- Dame van een kleur moet gelegd worden als de aas/heer er ligt
- Als je niet kan volgen: verplicht daame opleggen

Initiatie wiezen — Les 2: Spelplan en slagen forceren

Hoe forceer je slagen?

- Duw de hoogste kaarten eruit:
 - ◇ Mariage (Heer+Dame) : Heer duwt aas eruit -> Dame is zekere slag
 - ◇ Dame+Boer+tien: Dame en Boer duwen Aas/Heer eruit -> Tien is zekere slag
 - ◇ Aas+Dame+Boer: Dame duwt Heer eruit -> Boer is zekere slag
- Maak een Renonce (alleen met voldoende troef) -> koop die kleur (gooi de juiste verliezers weg)
- Ontwikkel een 'lengte' in een kleur:
 - ◇ 13 - # kleur : verdeeld bij 3 spelers .
 - Vb #kleur=7 -> 6 kaarten bij 3 spelers -> 2/2/2 is beste senario: 5 mogelijke lengte-slagen
 - ◇ Put die kleur uit, dan zijn je kleine kaarten slag (tenzij getroefd door tegenpartij)
 - ◇ Kan je zelf nog aan slag geraken?

Renonce → 0 kaarten

Singleton → 1 kaart

Duoton → 2 kaarten

Wat is het spelplan bij Fit in troef (Vragen—meegaan)

- Twee rondjes troef spelen.
- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Meer troef afhalen?
 - ◇ Bij sterke kaarten-reeks: **Ja** tot 8-9 weg (of alles weg)
 - ◇ Met renonce, singleton, duoton: houd zelf 2 of meer troeven
- Onthoud welke azen weg zijn (ook heren,...)
- Bij kleur met 'lengte' (5+ kaarten): tel het aantal weg/hoeveel over
- Aas+Heer: Aas uitkomen, erna Heer uitkomen, verder kaarten is meestal oke
- Aas+Dame: liever afwachten
- Aas singleton of Heer singleton: kaart uitkomen
- Mariage (Heer+Dame) schenden: Heer uitkomen
- Heer met 1 of meer kleintjes: niet zelf spelen
- Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen
- Dame met 2 kleintjes: niet zelf spelen
- Singleton, duoton: uitkomen **als je voldoende troef hebt**
- Kleur met weinig prentjes: speel de hoogste uit
-



Wat is het spelplan bij tegenspel (gepast met partner)

- Speel zelf geen troef.
- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Onthoud welke azen weg zijn (ook heren,...)
- Onthoud welke kleur je partner 'vraagt'
- Bij kleur met 'lengte' (5+ kaarten): tel het aantal weg/hoeveel over
- Aas+Heer: Aas uitkomen, erna Heer uitkomen, verder kaarten is meestal oke
- Aas+Dame: liever afwachten
- Aas singleton of Heer singleton: kaart uitkomen—indien je zelf nog troef hebt
- Mariage (Heer+Dame) schenden: Heer uitkomen
- Heer met 1 of meer kleintjes: niet zelf spelen
- Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen
- Dame met 2 kleintjes: niet zelf spelen
- Singleton, duoton: uitkomen **als je voldoende troef hebt**
- Kleur met weinig prentjes: speel de hoogste uit
- Speel de kleur die je partner **is gestart**, of heeft aangemoedigd!



Wat doe je als je niet kan volgen?

- Kan mijn partner de slag winnen?
 - ◇ **Ja**: niet 'kopen met troef' - smijt 'verliezer' weg:
 - 'korte' kleur en geen slagen te maken -> kan je later kopen
 - ◇ **Nee**: koop met kleinste troef

Wat doe je als je niet kan volgen?

- Kan mijn partner de slag winnen?
 - ◇ **Nee**: koop met kleinste troef (indien mogelijk)
 - ◇ **Ja**: niet 'kopen met troef'
 - ◇ **Misschien**: 'koop met troef' als je die nog hebt
- Als je niet koopt, wat gooi je dan best weg?
 - ◇ Eerste keer niet volgen: gooi een kaart in de kleur waar je 'sterk' bent (aas, heer, dame)

Initiatie wiezen — Les 3: Troel: troef maken en spelplan

Vind je partner:

- Troel met drie azen: speler met vierde aas is je partner.
- Troel met vier azen: speler met ♥ **Heer** is je partner
- Troel met vier azen + ♥ **Heer** : speler met ♥ **Dame** is je partner
- Troel met vier azen + ♥ **Heer** en ♥ **Dame** : speler met ♥ **Boer** is je partner

Nog geen FIT !!

Partner (met maximaal één aas) kiest troef

- Bij 3/3/3/4—verdeling: langste kleur
- Langste kleur indien dit niet jouw aas is
- Gelijke lengtes:
 - ◇ Kleur zonder de aas heeft voorrang.
 - ◇ Heb je ook singleton/duoton: kleine troef is goede keuze
 - ◇ Heb je geen singleton/duoton: kies kleur met de beste plaatjes.
- Kleur van je aas is net ééntje meer dan kleur zonder aas:
 - ◇ kleur zonder aas heeft voorrang

Troel met 4 azen + ♥ **Heer**

- Tel voor ♥ ééntje bij

**Je moet de gekozen troef uitkomen.
De aas moet vallen in de eerste slag**

Wat is het spelplan bij troel (Fit niet gegarandeerd)

- Eerste slag is troefslag—de Aas troef komt aan slag.
- Speel altijd een twee rondjes troef, tenzij je geen troef mee hebt (aas bloot).
- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Meer troef afhalen?
 - ◇ Bij sterke kaarten-reeks: **Ja** tot 8-9 weg (of alles weg)
 - ◇ Als de Troel-partner geen (of maar één) troef heeft: **Ja : Twee tegen één troef**
 - ◇ Met renonce, singleton, duoton: houd zelf 2 of meer troeven
- Heer uitkomen—zeker als je weinig kaarten in die kleur hebt. Daarna Dame als je die hebt.
- Bij kleur met 'lengte' (5+ kaarten): tel het aantal weg/hoeveel over
- Blote aas (Aas singleton) : kan je best uitkomen.
- Aas+Dame: liever afwachten (zeker als partner naar jou kan spelen)
- Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen - zeker als je partner niet direct naast je zit.
- Singleton, duoton: uitkomen **als je voldoende troef hebt**
- Kleur met weinig prentjes: speel de hoogste uit
- Speel naar de azen van je partner

Wat doe je als je niet kan volgen?

- Kan mijn partner de slag winnen?
 - ◇ **Ja**: niet 'kopen met troef' - smijt 'verliezer' weg:
 - 'korte' kleur en geen slagen te maken -> kan je later kopen
 - ◇ **Nee**: koop met kleinste troef

Eén tegen drie:

- *Abondance*:
 - * 9 slagen
 - * kies de troef: minstens 6 (hoge) troeven.
 - * je **start zelf** met de troefkleur
- *Sol6*:
 - * 6 slagen
 - * minstens 5 troeven (met liefst 2 van de drie hoogste)
 - * enkel in de troefkleur mogelijk
 - * de speler die 'eerst zit' komt uit (meestal niet jij)
- *Sol5*:
 - * **geen** partner gevonden met **fit**
 - * 5 slagen
 - * minstens 5 troeven - troef is verdeeld
 - * enkel in de troefkleur mogelijk
 - * de speler die 'eerst zit' komt uit (meestal niet jij)
- *Slim*:
 - * Alle **slagen** (zie *abondance*) maar veel sterker

Initiatie wiezen — Les 4

Hoe tel je mogelijke slagen?

- # Troefslagen? $13 - \# \text{ troef} : \text{verdeeld bij } 3 \text{ spelers} : \text{max aantal troef bij één tegenspeler}$
 - vb 8 troeven $\rightarrow 13 - 8 = 5$ verdeeld bij 3 spelers: max 2 troeven bij één tegenspeler $\rightarrow 6$ lengte-slagen
 - vb 5 troeven $\rightarrow 13 - 5 = 8$ verdeeld bij 3 spelers: max 3 troeven bij één tegenspeler $\rightarrow 2$ lengte-slagen (is te optimistisch meestal)
- Bij *Sol6* : let op als er nog spelers niets geboden hebben: de troef kan fel tegenzitten
- Aas: zekere slag
- Mariage (Heer+Dame): zekere slag
- Dame/Boer/tien: zekere slag indien voldoende troef of azen om nog aan slag te komen.

Tel je verliesslagen: zeker bij *abondance/slim*

Wat is het spelplan bij 1 tegen drie?

- Haal troef af zolang je de hoogste troef hebt of Mariage (Heer+Dame) of heel veel troeven
- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Meer troef afhalen?
 - ◇ Bij sterke kaarten-reeks: **Ja** tot 8-9 weg (of alles weg)
 - ◇ Met renonce, singleton, duoton: houd zelf 2 of meer troeven
- Onthoud welke azen weg zijn (ook heren,...)
- Bij kleur met 'lengte' (5+ kaarten): tel het aantal weg/hoeveel over
- Aas+Heer: Aas uitkomen, erna Heer uitkomen, verder kaarten is meestal oke
- Aas+Dame: liever afwachten
- Singleton enkel uitkomen als je voldoende troeven hebt.
- Ontwikkel slagen door de hoge kaarten uit te duwen:
 - Mariage (Heer+Dame) schenden: Heer uitkomen
 - Heer met 1 of meer kleintjes: niet zelf spelen
 - Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen
 - Dame met 2 kleintjes: niet zelf spelen
- Kleur met weinig prentjes (verliezers): kan je uitkomen om niet meer aan slag te zijn.

Wat is het tegenspel met drie tegen 1?

- **Tel het aantal troeven** (hoeveel weg/hoeveel over)
- Onthoud welke azen weg zijn (ook heren,...)
- Aas enkel uitkomen als je ook de heer hebt.
- Singleton uitkomen is dikwijls oke
- Speel geen troef
- Zoek de kleur die gekocht wordt door de alleen-speler
- Troeven zijn meestal toch slag, dus laat de alleen-speler kopen, als je de kleur kent
- Onthoud wat je medespelers uitspelen, en probeer daarop in te spelen.
- Aas+Heer: Aas uitkomen, erna Heer uitkomen, verder kaarten is meestal oke
- Aas+Dame: liever afwachten
- Mariage (Heer+Dame) schenden: Heer uitkomen
- Heer met 1 of meer kleintjes: niet zelf spelen
- Dame+Boer + kleintje: Dame uitkomen
- Dame met 2 kleintjes: niet zelf spelen
- Afgooien als je niet kan volgen: houd een hoge kaart voldoende bezet (Boer+3 kaarten, Dame + 2 kaarten). Gooi weg wat de alleen-speler koopt (maar houd er eentje)

Eén tegen drie - weinig slagen - geen troef!

- *Miserie*:
 - * **Geen** slagen
- *Miserie op tafel*:
 - * **Geen** slagen
 - * Na eerste kaart die je legt komen alle kaarten op tafel.
- *Pico*:
 - * **Exact één slag** maken

Volgorde speltypes::

- * Vragen/meegaan of sol
- * **Pico**
- * Abondance
- * **Miserie**
- * Troef
- * **Miserie op tafel**

Initiatie wiezen — Les 5

Wanneer kan je geen slagen maken in een kleur?

- Kijk per kleur na:
 - ◇ Heb je voldoende kleine kaarten (2, 3, 4) - zeker indien je 4 of meer kaarten hebt in die kleur
 - ◇ Bij lengte in een kleur (vanaf 5): je hebt best de 2 (met 3 en 4 kan het mss ook)
 - ◇ Bij grotere lengtes (vanaf 7) kijk je enkel naar de kleinste kaarten (13 - # kaarten : verdeeld bij 3 spelers)
 - vb 8 kaarten -> $13 - 8 = 5$ verdeeld bij 3 spelers: meest kans op max 2 kaarten bij één tegenspeler
 - vb 6 kaarten -> $13 - 6 = 7$ verdeeld bij 3 spelers: meest kans op max 3 kaarten bij één tegenspeler (is te optimistisch meestal)
 - ◇ Controleer of je altijd 'onder' kan leggen, bijvoorbeeld 2, 4, 6, 8 is 100% zeker geen slag
- Heb je 'singleton'? Mss kan een slechte kaart tijdig weggegooid worden.
- Was er een abondance geboden (of Sol6) -> alle kleuren zitten meer gegroepeerd, dus niet te optimistisch!
- Moet je zelf uitkomen? Dit is soms voordeel, maar soms ook een nadeel!

Wat is je eigen spelplan bij miserie?

- Altijd onder de kaart leggen lijkt beste strategie...
- Bij grotere "gaten" in een kleur leg je soms beter even hoger
- Als je niet kan volgen: '**kuis**' een hoge kaart uit je slechtste kleur!

Wat is je eigen spelplan bij pico?

- Bepaal best op voorhand in welke kleur je de slag wilt maken
- Wacht niet te lang om je slag te maken, maar ook niet te snel
- Na je slag moet je ook zelf nog iets kunnen uitkomen!
- Probeer in te schatten of de tegenpartij je 0 of 2 slagen wil geven
- Als je niet kan volgen: behoud de kaart waarmee je de slag moet maken.

Wat is het tegenspel tegen miserie?

- De persoon die net voor de miserie zit, kan best uitkomen - en dan liefst iets klein...
- Kies een kleur waarin je denkt een slag te kunnen geven aan de miserieman
 - ◇ Kleur met veel kleine kaarten
 - ◇ Lengte in kleur met de 2 of met 3 en 4
- OF: start een kleur met één of twee 'slechte/grotere' kaarten voor miserie
- Kom niet te snel een 2 uit, die houd je beter tot de andere spelers het kleur niet meer volgen
- Tel het aantal kaarten dat werd afgegooid—zeker in de kleur waarin je zelf een lengte hebt en/of de 2
- Kijk naar wat wordt afgegooid door de miserie-speler en probeer te begrijpen waarom
- In een kleur die gevolgd wordt door de miseriespeler, maar je hebt enkel grotere kaarten: gewoon afspelen—wel goed tellen want de miseriespeler mag niets 'kuisen'
- Afgooien als je niet kan volgen: Gooi best kaarten weg in een 'korte' kleur met weinig kleine kaarten. Gooi eerst je hoogste kaart weg (dan weten de medespelers dit ook). Best consequent één kleur blijven weggoeien—stoppen betekent dat je geen kaarten meer hebt in die kleur

Wat is het tegenspel tegen Pico?

- Niet te snel beslissen om te kiezen voor 'geen slag' - dat draait dikwijls fout uit